Risus - Écran



Version originale	Risus the RPG (c) Big Dice Games
Version française	Risus, traduction de Tristan Lhomme
Sites américains	Nouveau site : risusrpg.com
	Ancien site : risuiverse.com
Écran	Olivier Rey
Copyleft	2020-2022

V1 du flowchart Risus

N'hésitez pas à vous procurer le flowchart Risus sur itch.io.

Création du personnage

Les clichés

Chaque personnage a un crédit de 10D6 de création à répartir sur des Clichés (entre 3 et 10) librement choisis.
La table ci-dessous montre le nombre de dés par niveau :

Niveau du personnage	Nombre de dés
Débutant	1D
Professionnel	3D
Expert, maître	6D

Attention, tous les clichés n'ont pas tous le même coût :

Type	Coût du cliché	Gonflette ?
Normal	1D investi = 1D de cliché	Simple (1)
Magique	2D investis = 1D de cliché	Double (2)

(1) Gonflette (simple) :
- Accord du MJ,
- +nD pour un round de combat, -nD sur le cliché à partir du round suivant,
- Notation de la compétence entre parenthèses.

(2) Double gonflette (pour les clichés magiques) :
- Accord du MJ,
- +2nD pour un round de combat, -nD sur le cliché à partir du round suivant,
- Notation de la compétence entre crochets.

Matériel

Inclus tant que cela reste raisonnable.

Coup de bol (option)

1D permet d'acheter 3 coups de bol ; 1 coup de bol donne +1D sur une action.

Point faible

+1D de création si validation du point faible par le MJ.

Historique/background

S'il est bien fait, le MJ peut donner +1D.

Action simple : jet contre un Facteur de Difficulté (FD)

L'action est réussie si le score est supérieur ou égal au FD.

FD (TN)	Difficulté de l'action
5	Facile
10	Défi même pour un pro
15	Défi héroïque
20	Difficulté presque surhumaine
30	Difficulté surhumaine

Combat : basé sur le système du duel

Types de combats

Exemples de cas d'utilisation :

Type de combat	Type de combat
Débat	Courses de chevaux
Duel aérien	Duels astral
Duel psychique	Duel de banjos
Séduction	Tribunal
Combat physique	Etc.

Généralement, l'agresseur détermine le type de combat. Du type de combat dépend le type de cliché utilisé.

Round de combat

#	Description	Conséquence
1	Choisir le cliché	Le MJ détermine si le cliché est adapté ou pas (1)(2)
2	Option : gonflette	+nD au jet / -nD sur le cliché à la fin du round
	Option : double gonflette (magie)	+2nD au jet / -nD sur le cliché à la fin du round
3	Lancer les dés	
4	Perdant du round	Cliché adapté : -1D
		Cliché inadapté : -3D
5	Si un combattant a un cliché à 0D, il a perdu	Le vainqueur fait ce qu'il veut du perdant

(1) Notes sur les clichés inadaptés :
- Le roleplay permet de l'utiliser (donc même tiré par les chevaux, ce doit être utilisable) ;
- -3D si le cliché inadapté gagne.

(2) Porte de sortie : 2D par défaut en cas d'absence totale de cliché adapté.

Récupération

On récupère les dés avec de la guérison (contextuelle au type de duel).

Conflits à Action Unique (CAU) (action très rapide)

Le CAU fonctionne comme un combat normal mais avec un seul jet de dés.

Groupes

Groupe de PNJ

Le groupe de PNJ se comporte comme un PNJ mais avec plus de dés.

Groupe de PJ

#	Description	Conséquence
1	Choisir le Chef De Groupe (CDG)	Le CDG est celui dont le Cliché s'applique et qui a le plus de dés
		En cas d'égalité, les joueurs désignent leur chef
2	Déterminés les Clichés adaptés	Généralement, celui chef de groupe et un mélange de Clichés adaptés et inadaptés (si le MJ est d'accord)
3	Faire le jet	Le Cliché du CDG compte
		Les Clichés adaptés/inadaptés des autres joueurs comptes uniquement s'ils font des 6
4	Round de combat perdu	Un des membres doit se porter volontaire pour prendre les dommages (2D si au moins un des Clichés est adapté, 6D sinon)
		Si un PJ s'est désigné, le groupe a droit à un bonus de vengeance (3). Dans le cas contraire, le CDG désigne celui qui prend les dommages (pas de bonus)

(3) Bonus de vengeance : le Groupe a le droit de lancer deux fois plus de dés lors du round suivant pour venger le membre du Groupe qui a pris les dommages.

Issue du combat :
- Lorsqu'un membre du groupe passe à zéro durant le combat, on attend en général la fin du combat pour se préoccuper de son sort (savoir si le groupe est vainqueur ou pas).
- Débandade du Groupe : tous les membres du Groupe perdent 1D pour le prochain round .
- Un membre quitte le Groupe : il se retrouve à 0D sur son Cliché et est à la merci du vainqueur.
- Si le CDP quitte le Groupe, c'est la débandade.
- Si un autre Groupe se reforme alors que le CDP du Groupe précédent a pris des dommages et est passé à OD, alors le nouveau groupe a droit à un bonus de vengeance (3).

Participation impossible des PJ à un combat

Lorsqu'aucun Cliché ne fonctionne pour les PJ, le MJ peut attribuer aux deux adversaires 2D temporaires (donc 2D pour les PJ et +2D pour les PNJ).

Expérience

A la fin du jeu, jet de Cliché sur les Clichés utilisés durant le jeu : si tous les dés sont pairs, +1D au cliché (6D max par Cliché).
Avec accord du MJ, il est possible d'utiliser le dé gagné pour créer un nouveau Cliché à 1D. Cela peut même être fait en cas d'action exceptionnelle durant le jeu.

Licence